

DVD-ROM

REVISTA

# FULL GAMES

ANO 8 - Nº 88 - R\$ 17,90

[www.fullgames.com.br](http://www.fullgames.com.br)

# FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Inclui jogo original e completo  
Acompanha manual em português

## EDIÇÃO DO DIRETOR

- Making of do jogo
- Comentários do diretor
- Material Extra

## Matérias Especiais

- CONHEÇA F.E.A.R. 2
- A FÍSICA NOS GAMES



SIERRA™

O game brinde desta revista possui a seguinte classificação etária:

18

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

Categoria: Ação

Contém: Extrema violência realista e sangue realista.

Ação em primeira pessoa de tirar o fôlego. Sem dúvida, incrível!

- loaded

# FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Assustador! Paralisante! Horripilante!  
A nova definição de jogos em primeira pessoa!

- Games TM

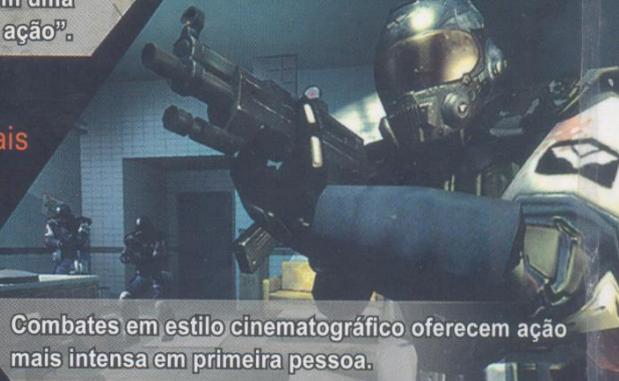
Uma história de terror sobrenatural  
ganha vida.



Combates multijogador emocionantes, com até 16 jogadores.

Encontros imprevisíveis com a I.A. adaptável ao combate.

Efeitos visuais avançados garantem uma autêntica experiência de "filme de ação".



Combates em estilo cinematográfico oferecem ação mais intensa em primeira pessoa.

Você é um **soldado de elite** treinado para enfrentar as situações mais difíceis e **chocantes!** Convocado para confrontar uma força assassina que possui **poderes paranormais**, sua missão é deter uma crise que em muito pouco tempo estará fora de controle. Conheça o verdadeiro significado de **F.E.A.R.**, uma combinação de **ação** estilizada e trama intensa!

[WWW.WHATISFEAR.COM](http://WWW.WHATISFEAR.COM)



### REQUISITOS DO SISTEMA

Sistema Operacional: Microsoft® Windows® 2000/XP  
Processador: Intel Pentium 4 ou AMD de 1.7GHz  
Memória: 512MB RAM  
Placa de Vídeo: Placa 3D com 64MB, compatível com DirectX® 9  
Espaço em Disco: 5.0GB livres  
Unidade de Mídia: DVD-ROM  
Sistema de Som: Placa de Som compatível com DirectX®9  
Multijogador: Conexão de Internet de banda larga

### PLACAS DE VÍDEO

As seguintes Placas de Vídeo são o mínimo requerido para execução do jogo:

- ATI Radeon séries 9000
- NVidia GeForce 4 Ti (GeForce4 MX não é suportada)

Qualquer placa acima das descritas é compatível. Esse jogo não é adequado para laptops.



© 2007 Monolith Productions, Inc. Todos os direitos reservados. Publicado por Vivendi Universal Games, Inc., sob licença da Monolith Productions, Inc. F.E.A.R., Vivendi Universal Games e o logotipo Vivendi Universal Games são marcas de titularidade da Vivendi Universal Games, Inc. Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. MONOLITH, o logotipo MONOLITH, o logotipo WBIE, WB SHIELD, GameSpy e o design "Powered by GameSpy" são marcas de titularidade da GameSpy Industries, Inc. Usa Havok™; © Copyright 1999-2002 Havok.com Inc. (e seus licenciadores). Todos os direitos reservados. Visite [www.havok.com](http://www.havok.com) para obter mais informações. Tecnologia de compressão de áudio MPEG Layer-3 licenciada por Fraunhofer IIS e Thomson multimedia. Usa Bink Video. Copyright © 1997-2007 de RAD Game Tools, Inc. Windows e DirectX são marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países e são usadas sob licença da Microsoft. Pentium é uma marca registrada da Intel Corporation. GeForce é uma marca registrada ou de titularidade da NVIDIA Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. Todas as outras marcas de titularidade pertencem a seus respectivos proprietários. Manufacturado e distribuído por Moving Imagem e Editora Ltda CNPJ: 65.706.939/0001-11

DVD-ROM

REVISTA

# FULL GAMES

ANO 8 - Nº 88 - R\$ 17,90

www.fullgames.com.br

# FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

## EDIÇÃO DO DIRETOR

- Making of do jogo
- Comentários do diretor
- Material Extra

## Matérias Especiais

- CONHEÇA F.E.A.R. 2
- A FÍSICA NOS GAMES

Inclui jogo original e completo  
Acompanha manual em português

**\* ATENÇÃO \***  
CD-KEY OBRIGATÓRIO PARA INSTALAR O JOGO

O game brinde desta revista possui a seguinte classificação etária.

**18** NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS  
Categoria: Ação  
Contém: Extrema violência realista e sangue realista.

ISSN 1518-9139

00088



9 777108 110887



SIERRA

ALGUMAS DAS  
LOJAS  
PARTICIPANTES  
DA PROMOÇÃO:



CAMPINAS/SP  
(19) 3284.3402



JOINVILLE/SC  
(47) 3028.4041



REDE DE LOJAS RS  
(51) 3358.6653



BRASÍLIA/DF  
(61) 3242.9282



JOINVILLE/SC  
(47) 3025.4256



PORTO ALEGRE/RS  
(51) 3235.6666



CAMPINAS/SP  
(19) 2122.5252



SÃO JOSÉ/SC  
(48) 3346.0121



REDE DE LOJAS RS  
(51) 3287.2400



SÃO JOSÉ/SC  
(48) 3241-4898



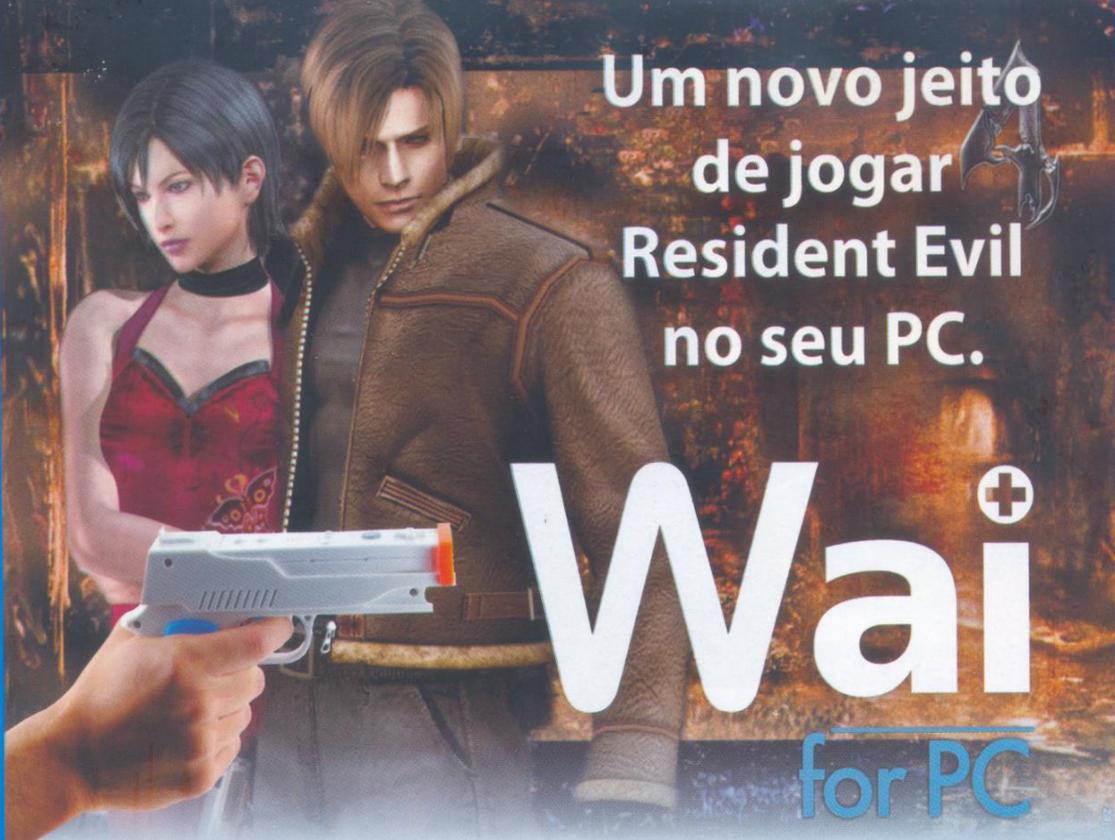
GUARULHOS/SP  
(11) 2425.0405



PORTO ALEGRE/RS  
(51) 3280.3080



BRASÍLIA/DF  
(61) 3327-5550



Um novo jeito  
de jogar  
Resident Evil  
no seu PC.

Wai+  
for PC

Jogue os jogos  
que você tem  
no PC com muita  
interatividade.

A PARTIR DE  
R\$  
**499**



COMPATÍVEL COM WII



diversão para adultos

SELECIONAMOS REPRESENTANTES - VENDAS@PLAYCONTROL.COM.BR

WWW.WAIFORPC.COM.BR



EM TODA REDE DE LOJAS  
(41) 3330.6777



RIO DE JANEIRO/RJ  
(21) 2294.4422



SÃO PAULO/SP  
(11) 4191.3334



BRASÍLIA/DF  
(61) 3201.7031



EM TODA REDE DE LOJAS  
(48) 3271-6030



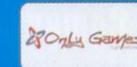
PORTO ALEGRE/RS  
(51) 3228.2004



WENCESLAU BRÁZ/PR  
(43) 3528-2314



EM TODA REDE DE LOJAS  
(31) 3287.2002



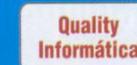
EM TODA REDE DE LOJAS  
(41) 3779-5152



SÃO PAULO/SP  
(11) 2166.9885



RIO DE JANEIRO/RJ  
(21) 2431.7033



BRASÍLIA/DF  
(61) 3033.7447



PORTO ALEGRE/RS  
(51) 3072-7546



RS, PR E SP  
(51) 3315.0045

# EDITORIAL

O medo invadiu as páginas da FullGames e dessa vez a batalha será contra inimigos que desafiam seu senso de realidade.

Uma organização criminosa ameaça o futuro da humanidade com experiências que envolvem controle da mente e poderes paranormais.

Será que você está preparado para enfrentar uma ameaça invisível? Será que você irá suportar o suspense e o horror criados pela misteriosa garota Alma?

Inovador e surpreendente, F.E.A.R. coloca você no limite da tensão e sem dar tempo para descanso, especialmente com a Inteligência Artificial avançada que não irá deixá-lo em paz.

Já em nossa matéria especial você conhece um pouco mais sobre a sequência desse sensacional jogo: F.E.A.R. 2 - Project Origin.

E terminamos falando sobre a física nos games e como ela pode melhorar - e muito - a experiência de um jogador.

Boa sorte e um abraço,

*Equipe  
FullGames*

REVISTA **FULLGAMES**

**DIRETOR GERAL**  
Plínio Figueiredo

**DIRETORA EXECUTIVA**  
Iamara Sarkovas

**GERENTE DE PRODUTO**  
Alexandre R. Silva

**EDIÇÃO E ARTE**  
Pedro Pellicano

**COLABORAÇÃO**  
Thiago Costa

**PUBLICIDADE**  
publicidade@movingeditora.com.br

**JORNALISTA RESPONSÁVEL**  
Ivone Tabarin  
Mtb 12.157

**DISTRIBUIÇÃO**  
Fernando Chinaglia  
Distribuidora S.A.  
R. Teodoro da Silva, 907  
Rio de Janeiro - RJ

**FULLGAMES**  
é uma publicação da  
Moving Imagem e Editora Ltda.  
C.N.P.J.: 65.706.939/0001-11  
Todos os direitos reservados.

R. Tabapuã, 821 - Cj. 14  
São Paulo - SP  
CEP: 04533-013  
Telefone: (11) 3708-1300  
Suporte Técnico: (11) 3071-1390  
suporte@movingeditora.com.br

www.fullgames.com.br  
www.movingeditora.com.br



**MOVING**  
www.movingeditora.com.br



# F.E.A.R. 2

## PROJECT ORIGIN™

POR PEDRO PELLICANO

PRODUTORA - WARNER BROS. INTERACTIVE :::: PLATAFORMAS - PC / X360 / PS3

### O ENREDO

O medo continua na sequência do espetacular jogo de tiro F.E.A.R. Lançado para PC no ano de 2005, F.E.A.R. revolucionou o gênero de games de terror, misturando elementos de suspense psicológico com momentos de ação intensa.

A trama de F.E.A.R. 2 segue os acontecimentos do primeiro game e traz de volta o cenário sombrio cheio de criaturas estranhas. Sua percepção do mundo torna-se ainda mais alterada devido às ações da menina paranormal Alma.

Essa pequena garota foi o centro do enredo no primeiro jogo e em F.E.A.R. 2 Alma está mais velha e volta para se vingar de todos aqueles que a aprisionaram e foram contra suas vontades.

Mais ainda, você irá descobrir que os planos de criar exércitos comandados com poderes paranormais não foram abandonados e sua missão será enfrentar os defensores dessa idéia.

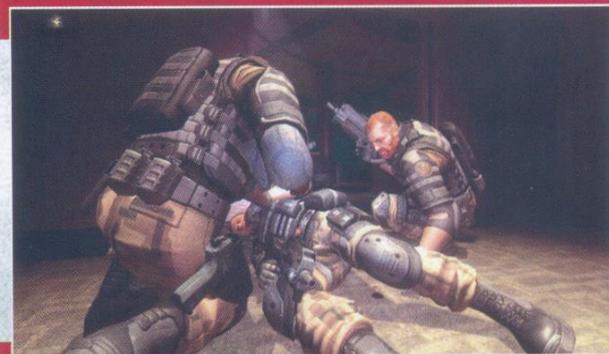
Assim como Paxton Fattel no primeiro jogo, aqui você é um dos espécimes considerados

para ser um comandante com poderes psíquicos. Mas claro que você já sabe que um projeto desses tem tudo para dar errado.

O destino do mundo depende de você; com Alma à solta a humanidade corre sério risco. A garota tem o poder de colocar a realidade dela no lugar da nossa, alterando nossas percepções e causando caos por todos os lados.

Além disso, você irá surpreender-se com o final de F.E.A.R. 2, mas é claro que não vamos estragar o mistério aqui.

Curioso? Aproveite então o primeiro F.E.A.R. nessa edição e depois corra para garantir sua cópia de F.E.A.R. 2 - Project Origin.



"SE VOCÊ ACHOU QUE ALMA ERA ASSUSTADORA COMO GAROTA... ESPERE ATÉ VOCÊ ENFRENTÁ-LA COMO UMA ADOLESCENTE CHEIA DE HORMÔNIOS E NERVOSA." - GAMESPY

"...UMA SEQUÊNCIA TOP DE LINHA." - IGN

"F.E.A.R. 2 CONSEGUE TE DAR PANCADAS QUANDO ELAS SÃO BEM MERECIDAS." - UGO



## TECNOLOGIA DE PONTA

O primeiro F.E.A.R. não apenas trouxe inovações no enredo e na jogabilidade, mas também veio com muitas novidades nos aspectos técnicos.

Em F.E.A.R. 2 os gráficos foram melhorados tornando-o um dos jogos mais bonitos dessa geração, com cenários elaborados e complexos, inimigos detalhados e uma grande variedade de efeitos visuais para ressaltar os momentos de tensão ou interferência paranormal.

O áudio não fica para trás e ajuda a criar um clima de

medo constante com os efeitos sonoros - ou pior ainda, com o silêncio absoluto.

E mesmo o jogo anterior tendo uma Inteligência Artificial bem avançada, o estúdio Monolith conseguiu aumentar o nível de realismo no comportamento do computador. Isso significa que F.E.A.R. 2 tem oponentes mais espertos e que não darão sossego a você.

Outro aspecto interessante é a maior interação com o ambiente. É possível quebrar mais partes do cenário, interagir com objetos e alterar as fases de acordo com suas ações.

Assim como o primeiro jogo, F.E.A.R. 2 tem uma excelente programação que garante ótima performance. Claro que o game exige uma configuração média/alta de PC, mas ele está longe de ser inacessível para quem possui placa de vídeo com alguns anos de idade.

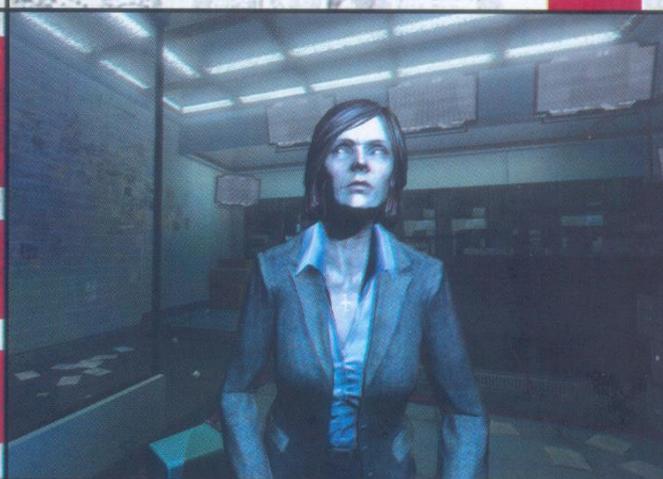
Mas um jogo assim com uma ambientação tão legal e visuais de cair o queixo é um ótimo pretexto para investir em um upgrade no PC.



"NÃO É SEMPRE QUE UM JOGO CONSEGUE TE DAR ARREPIOS, MAS HOUVE MOMENTOS EM QUE OS PÊLOS NA MINHA NUCA CERTAMENTE FICARAM DE PÉ AO JOGAR F.E.A.R. 2." - IGN

"A FANTÁSTICA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL É O MOTOR DO GAME." - UGO

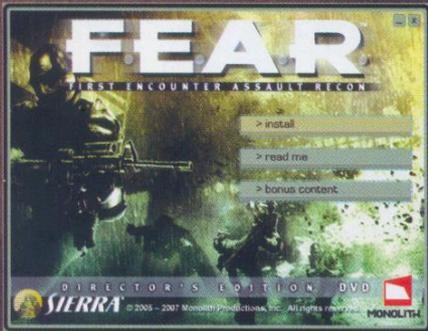
"TER TODO ESSE PODER DE FOGO À SUA DISPOSIÇÃO É QUASE DOENTIO." - GAME SPY



# INSTALAÇÃO

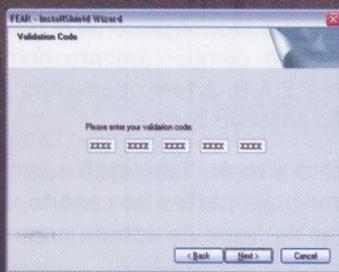
Insira o jogo no drive de DVD-ROM do seu computador. Caso não seja executado automaticamente, vá até **MEU COMPUTADOR** e clique duas vezes sobre o ícone do drive que diz **"F.E.A.R."**.

1



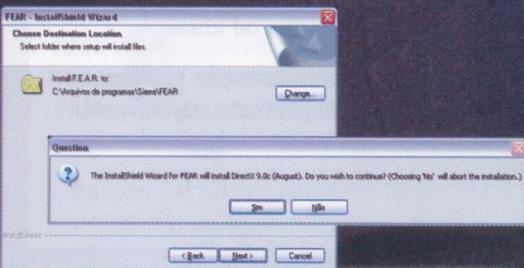
Nessa primeira tela, clique em **INSTALL** para iniciar e depois clique em **NEXT** na tela que aparecer em seguida.

3



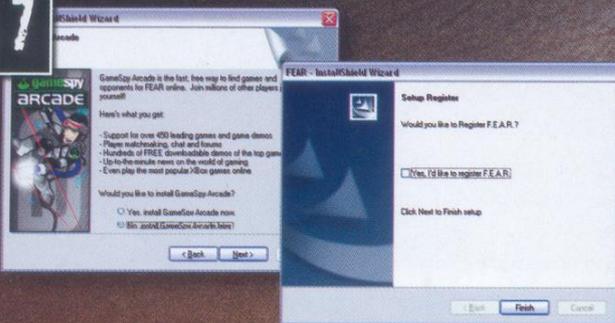
Insira o **CD-KEY** que encontra-se na etiqueta colada na capa desta revista. (**Guarde bem este CD-KEY**)

5



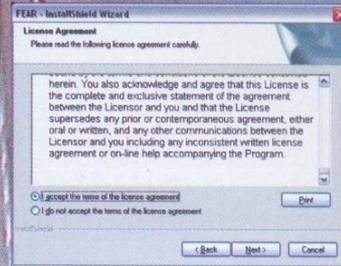
Você alterar, caso deseje, o local da instalação nessa tela. Clique em **NEXT** nessa e na próxima tela e depois em **SIM** na instalação do DirectX 9.0c.

7



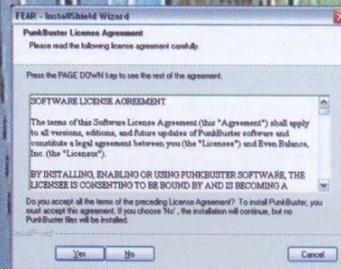
Ao final da instalação, selecione 'No, Install GameSpy Arcade later', clique em **NEXT** e desmarque a caixa 'Yes, I'd like to register F.E.A.R.' e finalmente clique em **FINISH**.

2



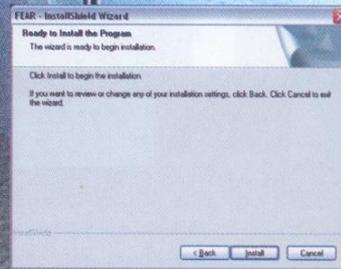
Desça até o final do contrato de licença, marque a opção **"I accept the terms..."** e clique em **NEXT**.

4



Cliquem em **YES** para instalar a ferramenta anti-trapaça PunkBuster.

6



Agora basta clicar em **INSTALL** e aguardar o término da cópia dos arquivos para o seu computador.



Clique no ícone de F.E.A.R. localizado na área de trabalho para abrir o menu do jogo. Selecione **'Bonus Content'** para acessar o conteúdo especial, que inclui:

- **Making of do jogo**
- **Comentário do Diretor**
- **Vídeo de introdução à história**
- **Vídeo criado por usuários**

# BEM VINDO AO SEU PIOR PESADELO

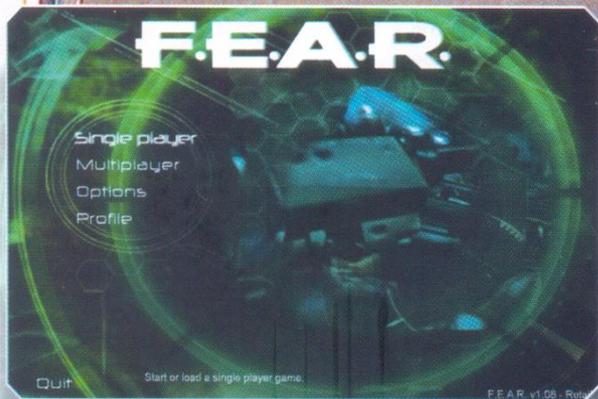
Você deve ser o sujeito novo. Ouvi dizer que você é do tipo durão. Espero que seja verdade, porque estamos precisando mesmo de ajuda. Não tem sido fácil encontrar as pessoas certas para esta equipe, principalmente levando em conta o tipo de problema que estamos enfrentando.

Toda equipe de operações especiais deve ser treinada para imprevistos. Mas com o F.E.A.R., é melhor você aprender não só a esperar o inesperado como também,

e principalmente, acreditar no inacreditável. Você vai encontrar coisas que eu não posso explicar e deverá estar preparado para lidar com o que lançarem contra você. Sua própria vida e a de seus colegas de equipe dependem disto.

Eu sei que você está ansioso para começar, mas me dê alguns minutos para explicar melhor como começa nossa jornada e quais os primeiros passos que você deve tomar. Preste atenção e boa sorte... para todos nós.

## MENU PRINCIPAL



Sempre que o aplicativo é carregado, algumas telas de abertura e arquivos de filmes são exibidos. Você pode cancelá-los pressionando a barra de espaço. Nesse ponto, o menu principal é exibido.

Para ver mais informações sobre um item do sistema de menus, coloque o cursor do mouse sobre o item e leia o texto de ajuda mostrado no limite inferior da tela.

- **Single player:** Selecione essa opção para iniciar um novo jogo de um jogador ou carregar um jogo gravado anteriormente.
- **Multiplayer:** Selecione essa opção para criar um jogo multijogador ou entrar em um jogo multijogador na Internet ou na rede local.
- **Options:** Essa opção abre o painel de controle do F.E.A.R. Nele você pode modificar vários aspectos do jogo, como configurações de teclas, de vídeo e as opções de jogo.
- **Profile:** O F.E.A.R. foi criado para permitir que diferentes jogadores mantenham suas próprias configurações e jogos gravados. Use essas opções para criar, carregar ou editar o seu perfil de jogador pessoal.
- **Quit:** Quando terminar de jogar, use essa opção para sair do jogo e voltar para o Windows.

No menu de opções do jogo é possível alterar diversos itens para adequá-lo à configuração gráfica do seu computador, assim como alterar as teclas de controle.

- **Display:** Dentro dessa opção você encontra parâmetros relacionados à resolução usada pelo jogo e como ele será mostrado na tela.
- **Sound:** Aqui é possível mudar configurações do som do jogo.
- **Performance:** Nesse item estão configurações mais avançadas de vídeo que alteram efeitos, filtros e outras opções que deixam o jogo mais bonito. Porém, é preciso lembrar que quanto mais efeitos forem ativados mais pesado ficará o jogo.
- **Controls:** Aqui você tem a opção de alterar as teclas de controle do jogo.
- **Game:** Essa opção permite mudar aspectos do jogo como ativar legendas, mudar a mira, escolher opções da tela de jogo (HUD) entre outros.
- **Weapons:** Nessa seção você pode alterar a prioridade das armas. Isso serve para que quando você trocar de armas no jogo sempre pegue a de maior prioridade (caso a possua, claro).

## MENU DE OPÇÕES

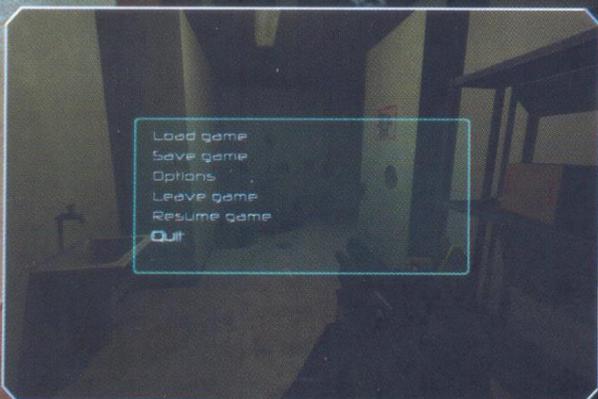


Quando estiver jogando você pode abrir o menu do sistema pressionando a tecla **Esc** a qualquer momento. Essa ação coloca o jogo em pausa e oferece as seguintes opções:

- **Load Game:** Abre a tela Load Game para recuperar um jogo salvo.
- **Save Game:** Abre a tela Save Game para salvar o jogo atual.
- **Options:** Abre a tela Options.
- **Leave game:** Se a tela do sistema tiver sido acessada de dentro de um nível, o jogador terá a opção de cancelar o jogo atual.
- **Resume Game:** Fecha a janela de menu e volta para o jogo.
- **Quit:** Sai do programa e volta para o Windows.

Para fechar o menu do sistema e continuar o jogo, pressione Esc.

## MENU DE PAUSA



A tela de jogo integra a mais avançada tecnologia de comunicações e digitalização a uma grande variedade de equipamentos de monitoração. As informações que ela pode fornecer em campo são de grande valor, por isso é muito importante saber como usá-las. Observe que os itens exibidos nessa tela desaparecem gradualmente após alguns segundos para poupar as baterias e permitir uma visualização melhor. Porém, aparecerão novamente conforme necessário para informá-lo de qualquer alteração. Você pode determinar manualmente a atualização da tela sempre que precisar de informações atualizadas sobre o seu status geral.\*

### 1 - Indicador de Entrada de Transmissão

Os rádios dos seus companheiros de equipe são configurados para transmitir um código de identificação no início de cada mensagem. O indicador de entrada de transmissão mostra o nome e a função da pessoa que enviou a mensagem.

### 2 - Visão do Arsenal

Mostra suas armas atuais e a quantidade total de munição disponível para cada uma delas. Ícones azuis indicam que a arma está pronta para ser usada; ícones vermelhos indicam que a arma só poderá ser usada se você encontrar mais munição para ela.

### 3 - Estoque de Granadas

Mostra os diferentes tipos de granadas e o número disponível de cada tipo. As que você possui no seu inventário aparecem em azul. As que você não possui no seu inventário aparecem em vermelho.

### 4 - Escala de Câmera Lenta

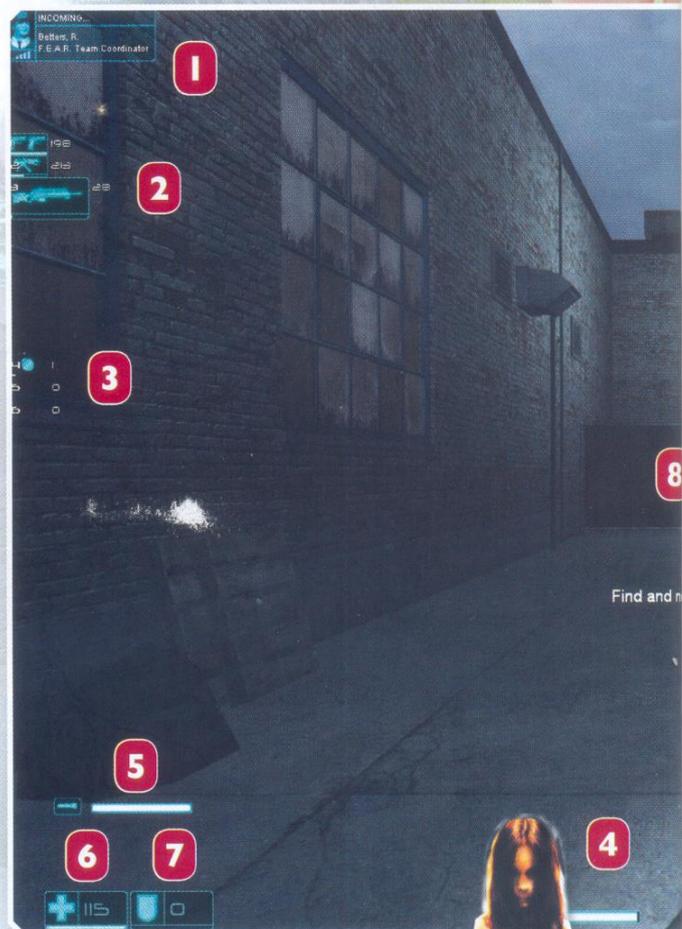
A carga da Câmera Lenta é recarregada continuamente durante os períodos em que não é usada. Essa escala mostra o nível da carga de câmera lenta armazenada. Se tiver a cor azul, você poderá iniciar esse recurso a qualquer momento pressionando a tecla Câmera Lenta. Se tiver a cor vermelha, será necessário aguardar até que fique azul para poder usar o recurso. Os impulsadores de reflexos aumentam o tamanho dessa escala.

### 5 - Escala da Lanterna

Essa escala mostra a carga das pilhas da lanterna. As pilhas são recarregadas automaticamente nos períodos em que a lanterna está desligada. Você pode ativar a lanterna enquanto a escala não estiver vazia. Enquanto permanece ligada, a lanterna consome a carga das pilhas gradualmente, até esgotá-las.

### 6 - Monitor de Saúde

O monitor de saúde mostra a gravidade dos ferimentos que você sofreu, com base na leitura dos seus sinais vitais. Quanto mais baixo for o valor, mais próximo você estará da morte. O monitor fica vermelho quando você tem menos de 50 pontos de saúde e pisca rapidamente quando o valor é inferior a 25 pontos. Quando atinge zero, você morre. O uso frequente dos kits de primeiros socorros e dos postos médicos o manterão saudável e aumentarão seu potencial de sobrevivência no decorrer das missões.



Para atualizar a tela de jogo, pressione a tecla Pontos/Atualizar. Para fazer com que o desaparecimento gradual das informações seja mais lento, mais rápido ou simplesmente deixe de ocorrer, ajuste a barra HUD fade speed (Desaparecimento gradual da tela de informações), no menu de opções do jogo.

## 7 - Monitor de Proteção

O colete que você recebe tem sensores de impacto que podem determinar com precisão o nível de proteção de que você dispõe em um dado momento. Quando o colete ficar inutilizado, as armas de fogo pequenas provocarão muito mais danos, portanto não deixe de pegar os coletes adicionais que encontrar pelo caminho.

## 8 - Reticula de Mira

No centro da tela você vê a retícula. Use-a para apontar sua arma contra os inimigos. A retícula é ajustada eletronicamente a você e à arma que leva no momento. A retícula é automaticamente redimensionada considerando a arma que você segura, a posição em que você está e a velocidade de seu movimento. Uma retícula menor significa maior grau de precisão.

## 9 - Seleção de Granada

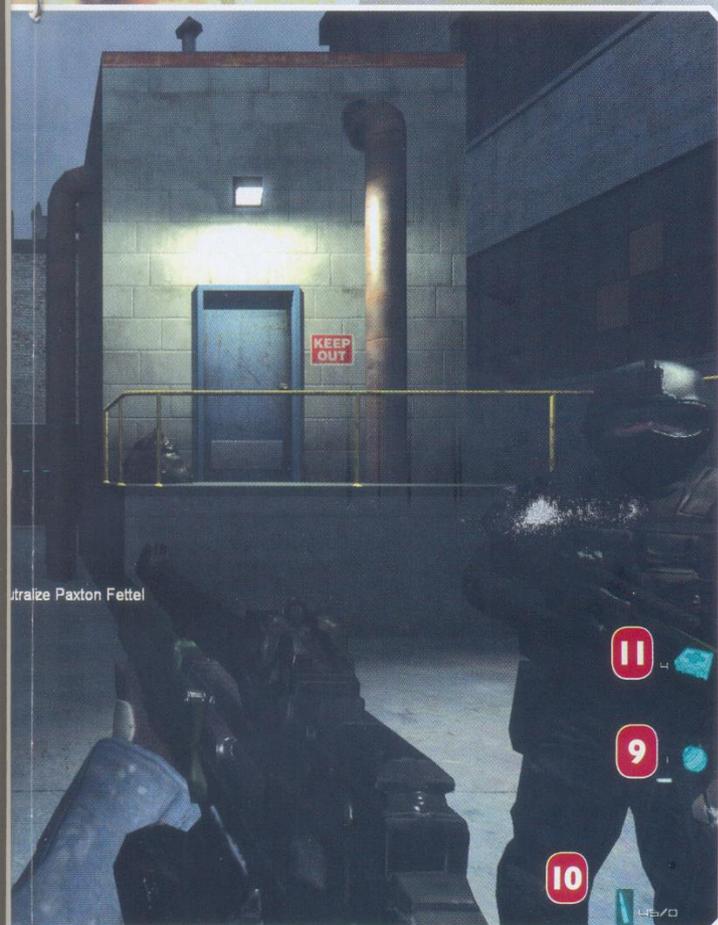
Embora possa carregar até três granadas de uma vez, você só pode ter um tipo pronto para ser lançado em um dado momento. Esse ícone mostra o tipo de granada selecionado no momento. O número à esquerda do ícone mostra quantas granadas desse tipo você tem no seu inventário. Um ícone vermelho indica que você não tem nenhuma granada do tipo selecionado.

## 10 - Munição

Mostra a quantidade de munição restante na arma que você está segurando e a quantidade total desse tipo de munição que você ainda tem. Quando a munição da arma acabar, ela será automaticamente recarregada com o mesmo tipo de munição. Se a munição do mesmo tipo tiver acabado, a próxima arma disponível será selecionada.

## 11 - Inventário de Kits de Primeiros Socorros

Mostra quantos kits de primeiros socorros você tem no inventário. Quando sofrer ferimentos, você poderá usar os kits para restaurar parte da saúde. Você pode levar no máximo 10 kits de primeiros socorros.



# CONTROLES

## Controles não configuráveis

MENU	TECLA ESC
SALVAMENTO RÁPIDO DE JOGO	TECLA F5
CARREGAMENTO RÁPIDO DE JOGO	TECLA F9

## Controles de interação e ações de combate

ATIRAR	BOTÃO ESQUERDO DO MOUSE
ATAQUE A CURTA DISTÂNCIA	BOTÃO DIREITO DO MOUSE
LANÇAR GRANADA	TECLA G
USAR/AÇÃO	TECLA F
RECARREGAR ARMA	TECLA R
MIRAR/ZOOM	SHIFT
CÂMERA LENTA	CTRL ESQUERDO
LANTERNA	TECLA X

## Controles de movimento

ANDAR PRA FRENTE	TECLA W
ANDAR PRA TRÁS	TECLA S
ANDAR À ESQUERDA	TECLA A
ANDAR À DIREITA	TECLA D
VIRAR À ESQUERDA	SETA PARA ESQUERDA
VIRAR À DIREITA	SETA PARA DIREITA
ESQUIVAR-SE	CTRL DIREITO
ANDAR	(sem atribuição)
PULAR	BARRA DE ESPAÇO
AGACHAR	TECLA C
INCLINAR À ESQUERDA	TECLA Q
INCLINAR À DIREITA	TECLA E
ALTERNAR ANDAR	(sem atribuição)

## Controles de status e multiplayer

PONTOS/ATUALIZAR TELA DE JOGO	TECLA TAB
STATUS DA MISSÃO	TECLA M
FALAR	TECLA T
FALAR PARA A EQUIPE	TECLA Y
RÁDIO DA EQUIPE	TECLA V
OLHAR PARA CIMA	SETA PARA CIMA
OLHAR PARA BAIXO	SETA PARA BAIXO
CENTRALIZAR A VISTA	TECLA END

## Controles de inventário

ARMA 1	TECLA 1
ARMA 2	TECLA 2
ARMA 3	TECLA 3
PRÓXIMA ARMA	RODA DO MOUSE P/ CIMA
ARMA ANTERIOR	RODA DO MOUSE P/ BAIXO
ÚLTIMA ARMA USADA	(sem atribuição)
SELECIONAR GRANADA DE FRAGMENTAÇÃO	TECLA 4
SELECIONAR GRANADA DE PROXIMIDADE	TECLA 5
SELECIONAR BOMBA REMOTA	TECLA 6
PRÓXIMA GRANADA	(sem atribuição)
USAR KIT DE PRIMEIROS SOCORROS	TECLA Z
GUARDAR ARMA	TECLA H



## COMBATE CORPO-A-CORPO

Como você deve saber, em algumas situações é melhor partir para o combate corpo-a-corpo do que usar armas. Ouvimos dizer que você é muito bom nisso, especialmente quando associa seus movimentos ao seu incrível tempo de reação. Os integrantes do comando estão ansiosos por vê-lo em ação e estão sempre observando, portanto não os decepcione!

Para executar movimentos de luta no jogo, você deve usar as combinações das teclas Fogo, Ataque a curta distância e de movimento descritas a seguir.

**Para dar um soco simples, pressione Fogo ou Ataque a curta distância quando todas as armas estiverem guardadas.**

**Para dar uma coronhada ou bater com a arma no inimigo, pressione Ataque a curta distância enquanto estiver segurando qualquer arma.**

**Para dar um chute com movimento circular amplo, pressione Pular + Ataque a curta distância.**

**Para dar um golpe devastador com a planta do pé, pressione Avançar + Agachar + Ataque a curta distância.**

**Para dar um chute mortal para a frente, pressione Avançar + Pular + Ataque a curta distância.**



## A HABILIDADE ESPECIAL

Por mais impressionantes que sejam as suas habilidades de combate, você não foi escolhido para integrar a equipe de operações especiais mais secreta do governo apenas por isso. É nos seus reflexos que eles estão interessados. Você deve saber o que eu quero dizer, mas tentarei ser mais claro.

Você tem os reflexos de um gato inundado de adrenalina. Na verdade, quando os registros de algumas das suas operações de treinamento foram analisados, você se movimentava tão depressa que foi necessário reproduzi-los em câmera lenta para ver o que de fato estava fazendo. Eu acho que é assim que você vê os seus oponentes, não é? Em câmera lenta?

Você não é de muita conversa, certo? Bem, vamos ficar por aqui. Boa sorte!

## ARMAS & ITENS



Sua arma principal será a submetralhadora RPL leve. É uma arma totalmente automática, de cadência de tiro muito alta, e você pode levar bastante munição para ela. É útil para enfrentar alvos sem proteção que se movimentam rapidamente.

Todos os agentes do F.E.A.R. recebem uma pistola AT-14. Caso encontre outra pistola no campo, lembre-se de que você foi treinado para usar duas pistolas ao mesmo tempo e obter o máximo de eficiência.



Os kits de primeiros socorros podem ser coletados e depois usados quando você precisar cuidar dos seus ferimentos. Fique atento para encontrá-los no campo.



Procure encontrar também coletes de proteção quando o seu estiver danificado. Os coletes ajudam a protegê-lo do impacto das armas de fogo padrão, mas são ineficientes contra explosivos ou danos ambientais.



Os potencializadores de saúde aumentam um pouco a sua saúde máxima. Já os potencializadores de reflexos aumentam o tempo máximo da Câmera Lenta.



Para jogar o F.E.A.R. contra outros jogadores humanos, você deve estar conectado a outros computadores por meio de uma rede local (LAN) ou de uma conexão de banda larga (DSL, Cabo, T1 ou T3) com a Internet.

Para começar, conecte-se e selecione Multiplayer (Multijogador) no menu principal. A tela Join server (Entrar no servidor) é exibida. Desse ponto, você pode procurar servidores existentes, entrar em um servidor ou configurar o seu próprio servidor.

Para ver os servidores em que poderá entrar, clique em Find servers (Localizar servidores). O jogo pesquisará a rede local e a Internet para encontrar os jogos existentes, e os mostrará em uma lista na janela. A lista contém informações importantes sobre cada servidor, como nome, ping, tipo de jogo, número de jogadores e versão do jogo. Você só poderá entrar em jogos que tenham a mesma versão do F.E.A.R. instalada no seu computador.

Quando estiver pronto para entrar em um servidor, clique em um deles na lista. Se conseguir entrar, uma tela de carregamento será exibida. Uma vez carregado o nível, será solicitado que você selecione uma arma com a qual começar. Se for um jogo de equipe, você também deverá escolher uma equipe. Concluídas essas etapas, o jogo começará.



## MODOS DE JOGO

**Deathmatch** - O principal objetivo dos jogos Deathmatch é matar os demais jogadores o máximo de vezes que você puder até o final do turno. Se você morrer, poderá “renascer” e continuar a jogar.

**Team Deathmatch** - No modo Team Deathmatch, você ganha pontos somente quando matar integrantes da equipe oponente. Como em Deathmatch, você poderá “renascer” caso venha a morrer.

**Elimination** - Nesse modo, sobreviver é tão importante quanto eliminar os inimigos. Se morrer, você ficará fora do jogo até o final do turno. O turno terminará quando somente um participante permanecer vivo (o vencedor) ou se o limite de tempo for atingido.

**Team Elimination** - Elimine todos os jogadores da equipe inimiga, enquanto tenta assegurar sua própria vida e a dos colegas de equipe. Vence a equipe que ainda tiver jogadores vivos ao final do turno.

**SlowMo Deathmatch** - Encontre o potencializador de reflexos e procure ficar com ele o máximo de tempo que puder enquanto enfrenta os inimigos. Você ganha pontos por segundo que permanece com o potencializador. Se conseguir segurá-lo até sua escala de câmera lenta ficar totalmente carregada, você poderá iniciar a câmera lenta e provocar alguns danos em seus oponentes, no mais autêntico estilo dos filmes de ação. Com a câmera lenta ativa, o portador do potencializador se move cerca de duas vezes mais depressa do que todos os outros participantes. Se o portador morrer, o potencializador poderá ser coletado por outro jogador.



**Team SlowMo Deathmatch** - Esse modo é igual ao SlowMo Deathmatch normal, exceto que, quando a câmera lenta é iniciada, toda a equipe do portador recebe seus benefícios. Além disso, os pontos por manter o potencializador de reflexos ao longo do tempo são recebidos pela equipe, não pelo indivíduo que está com ele.

**Capture the Flag (CTF)** - Duas equipes lutam entre si para capturar a bandeira hasteada na base do oponente, trazê-la para sua própria bandeira e assim ganhar pontos. Também se pode ganhar pontos por matar inimigos, defender o portador da bandeira contra os inimigos, defender a base contra ataques inimigos enquanto a bandeira está hasteada e devolver a bandeira à base se um inimigo a soltar.

**SlowMo CTF** - As regras desse modo são iguais às do modo Rouba-bandeira normal, mas o potencializador de reflexos acrescenta uma nova dimensão ao jogo. Como no modo SlowMo Deathmatch, o potencializador carrega lentamente a escala de câmera lenta da pessoa que está com ele. Quando a escala estiver totalmente carregada, o jogador poderá iniciar a Câmera Lenta quando quiser para dar a si e a seus companheiros de equipe uma grande vantagem. Portanto, não deixe o potencializador cair nas mãos inimigas!



## HOSPEDANDO UM SERVIDOR

Para hospedar um servidor ou iniciar um servidor dedicado, clique em Host. Uma tela de configuração de host é exibida, com as seguintes opções:

**Session name:** Digite um nome para o servidor. Esse nome é exibido para jogadores que procuram jogos na rede local ou na Internet.

**Game type:** Percorre os modos de jogo disponíveis. Há 8 modos multijogador, cada um com seu próprio conjunto de regras. Para obter mais informações sobre os tipos de jogos disponíveis, leia a seção Modos de jogo, mais adiante.

**Game type options:** Essas configurações afetam como o modo de jogo no seu servidor. As opções disponíveis dependem do tipo de jogo.

**Weapon restrictions:** Se a opção Weapon restrictions na tela de opções de tipo de jogo for definida como Yes, o menu permitirá que você determine quais armas terão restrições no seu servidor. As armas que tem restrições não podem ser selecionadas no menu de equipamentos iniciais e não aparecem como itens coletáveis nos níveis.

**Maps:** Clicar nessa opção abre uma tela em que você pode modificar a lista de mapas que o servidor executará e a ordem em que os mapas serão executados. A coluna à esquerda mostra a lista de mapas disponíveis para o tipo de jogo selecionado. A coluna à direita mostra os mapas selecionados no momento. São selecionados por padrão somente os mapas de tamanho suficiente para acomodar o número máximo de jogadores definido nas opções do jogo.

**Observação importante:** Você pode selecionar manualmente e de uma só vez os mapas destinados a um número de jogadores inferior ao permitido no momento. Porém, isso causará problemas nos jogos Elimination (Eliminação) e Team Elimination (Eliminação em equipe), pois alguns jogadores serão eliminados de imediato no início de cada turno.

**Lock server:** Determina se o jogo exigirá uma senha ou não. Password (Senha): Esse item só aparece quando Lock Server é definido como On (Ativado). Contém a senha atual que todos os jogadores deverão digitar para poder entrar no jogo. A senha pode ser qualquer sequência de letras, números e outros caracteres, mas não pode exceder 15 caracteres no total.

**Allow SCMD:** Para ativar controles SCMD, defina essa opção como On. Dessa forma, o servidor poderá ser controlado por um cliente remoto. Para obter mais informações sobre esse recurso, consulte o arquivo serverreadme.txt, localizado na pasta de instalação principal do F.E.A.R.

**SCMD Password:** Esse item só aparece quando Allow SCMD é definido como On. Essa é a senha que o cliente remoto deverá digitar para entrar no sistema SCMD e obter o controle sobre o servidor.

**Network port:** Permite alterar a porta de rede que deverá ser usada para o jogo. A porta 27888 está definida por padrão.



**PunkBuster:** Deixe marcado como On para ativar a ferramenta anti trapaça. Isso irá exigir que os jogadores que participem de seu servidor também ativem essa opção. Caso deixe como No, o PunkBuster não será usado.

**Dedicated Server:** Defina essa opção como Yes se quiser executar um servidor dedicado. Para obter mais informações sobre a configuração de servidores dedicados, consulte o arquivo serverreadme.txt, localizado na pasta de instalação principal do F.E.A.R.

**LAN Only:** Defina essa opção como Yes para restringir o jogo aos jogadores conectados à rede local. Defina como No para permitir que jogadores da Internet também possam participar.

**Bandwidth:** Fornece um leque de opções de largura de banda predefinidas. A largura de banda real de cada opção aparece na configuração Bandwidth (custom), descrita abaixo. Selecione a opção que mais se aproxima do tipo ou velocidade da sua conexão com a Internet. As opções disponíveis são DSL (Low) (DSL - Baixa), DSL (High) (DSL - Alta), Cable (Cabo), T1 e T3. Observe que configurar essa opção com valores incorretos pode comprometer significativamente o desempenho do servidor. Essa opção está disponível apenas para jogos na Internet.

**Bandwidth (custom):** Digite um valor de largura de banda personalizado se nenhuma das opções disponíveis for próxima o suficiente da velocidade da sua conexão. Essa opção está disponível apenas para jogos na Internet.

**Custom Content:** Use essa seção para definir opções de download de conteúdo personalizado. Para obter mais informações sobre download de conteúdo personalizado, consulte o arquivo serverreadme.txt, localizado na pasta de instalação principal do F.E.A.R.

**Load/Save Options:** Sempre que você sai do menu de hospedagem de jogo, todas as alterações das opções do host são automaticamente gravadas no arquivo de opções selecionado no momento. Essa seção permite criar, carregar e excluir arquivos de configuração, conforme necessário.

**Reset:** Essa opção restaura os valores padrão para as configurações do host.



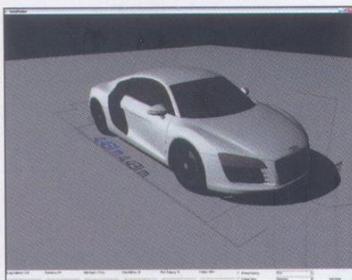


# A FÍSICA NOS GAMES

POR PEDRO PELLICANO

## AULAS DE COLÉGIO

Na escola aprendemos sobre Isaac Newton e como a gravidade puxa os corpos para o chão. Também conhecemos assuntos tais quais inércia, atrito, resistência do ar, força de impacto, entre outros



Todas essas teorias e cálculos nos ajudam a entender melhor o mundo à nossa volta e, mais ainda, é assim que compreendemos como os objetos e pessoas interagem entre si - fisicamente falando.

Quando um carro freia você continua se movendo; uma caixa cai e bate algumas vezes no chão antes de parar; um chute não consegue quebrar um muro de

concreto mas sim uma cerca de madeira; correr na chuva é mais escorregadio.

Esses exemplos mostram apenas alguns fatos que envolvem o conceito da física no nosso dia-a-dia. Mesmo não parecendo tão importantes, essas teorias estão presentes a cada segundo e nós as usamos automaticamente - afinal, se o vento empurra a porta você sabe que ela vai bater, certo?

## IMPORTÂNCIA NOS GAMES

O comportamento de objetos no mundo real é algo que estamos acostumados a ver. Porém, quando entramos no mundo virtual de um videogame nossa percepção deve ser adaptada. Afinal, interações entre pessoas e itens dentro de um jogo não conseguem imitar perfeitamente o que ocorre na realidade.

O trabalho da desenvolvedora de um game é tentar imitar da forma mais fiel o comportamento esperado dos objetos. Isso é fundamental para aumentar

nosso nível de imersão e ajudar no processo de 'acreditar' no mundo virtual do jogo. Se nosso personagem atirar em uma porta de madeira, esperamos que ela se quebre. Caso uma granada voe para debaixo de um carro, a explosão deverá quebrá-lo em pedaços.

Ainda não é possível recriar todas as condições possíveis em um videogame - afinal, o mundo real é extremamente complexo e cheio de variáveis que alteram o comportamento de objetos. Mas cada vez mais as produtoras atingem um estágio superior e trazem para a tela mundos vivos e que respondem detalhadamente às interações entre jogador e cenário.

## 2D vs. 3D

Nos jogos feitos em duas dimensões a imagem é composta por desenhos separados de objetos e personagens (chamados sprites). Sendo assim, a interação entre eles é criada pelo animador do game e as reações seguem um padrão pré-estabelecido. Por isso que a física nesse tipo de jogo não é tão fundamental - mas ainda é válida para criar uma sensação de realidade.

Já em jogos em três dimensões a história é outra. O mundo 3D oferece a oportunidade de aplicar mais fielmente os conceitos de física especialmente pelo fato de que os

objetos possuem volume e massa, dois elementos fundamentais no cálculo de seus comportamentos.

O programador desse tipo de game define que a madeira bóia na água, os tiros de bala furam panos, os objetos voam e caem de acordo com seu peso e força da gravidade e assim por diante.



Com esses parâmetros aplicados aos itens e personagens, basta o jogador sair experimentando e interagindo com o cenário virtual pois os elementos irão se comportar de acordo com as leis definidas. Claro que quanto mais específicos forem esses parâmetros, mais real e interativo será o mundo de jogo - mas isso demanda alto poder de processamento da máquina de jogo já que cálculos físicos envolvem muitas variáveis e precisam ser executados de forma ágil e instantânea.

A cada dia novas técnicas são criadas pelas produtoras e alguns games atuais já demonstram como a física pode - e deve - melhorar a experiência do jogador. ■■■



Uma das ferramentas para criação de física em jogos mais usadas no mercado é a Havok.

Além de recriar fielmente o comportamento de objetos e personagens, a maturidade da Havok garante resultados mais detalhados.

Por ser extremamente versátil, a ferramenta Havok permite que as produtoras de jogos adaptem seu uso ao tipo específico de cenário. Mais ainda, ao longo dos anos a Havok expandiu-se em módulos complementares para ampliar ainda mais seu uso.

Esses módulos servem para calcular o comportamento de tecidos, o movimento de líquidos

e também a interação dos personagens controlados pelo computador com o ambiente.



Recentemente a tecnologia Havok foi adquirida pela fabricante de processadores Intel.

Como todos os cálculos físicos da Havok ocorrem na CPU, a Intel pretende integrar melhor essa ferramenta com os seus processadores para que jogos que façam uso da Havok não percam performance.



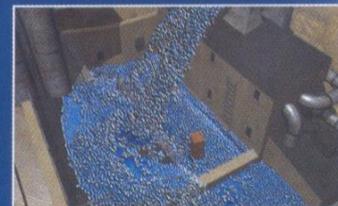
A tecnologia PhysX foi criada pela empresa Ageia. Seu objetivo era usar uma placa dedicada no PC para cálculo da física nos games.

O embrião desse conceito é a alta exigência dos cálculos físicos em jogos, que geralmente sobrecarregam o processador. Com uma placa específica, a Ageia esperava resolver o problema isolando esse tipo de operação.

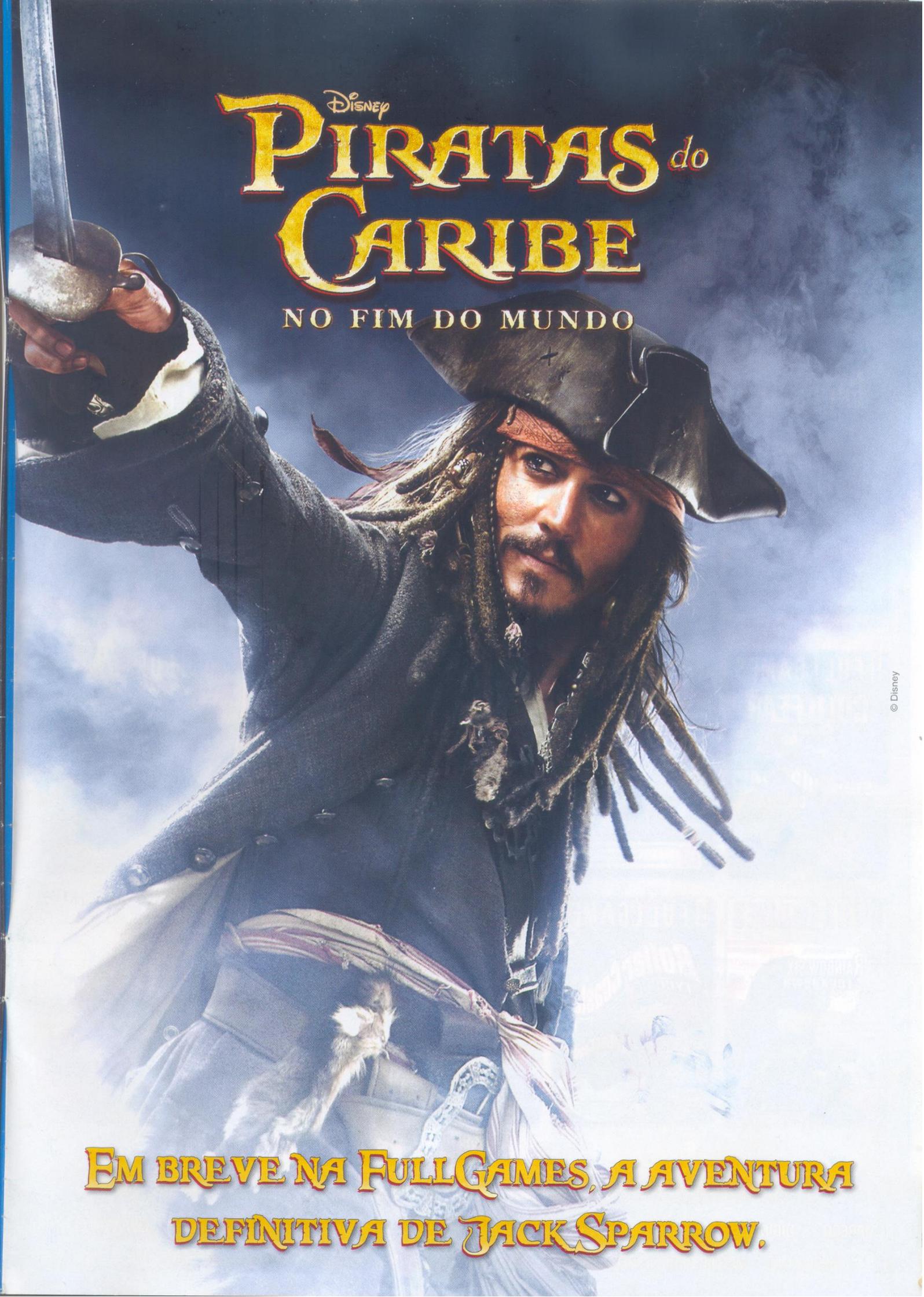
Porém, a fabricante de placas de vídeo NVidia adquiriu a tecnologia Ageia e a implementou em suas placas gráficas mais recentes (a partir da família 8000).

Assim os jogos que usam essa ferramenta tiram enorme proveito das placas de vídeo que

a suportam. Diferente de um processador, essas placas possuem capacidade bem maior de fazer cálculos simultâneos - ideal para a física nos games.



Mesmo não sendo um padrão de mercado, o uso de chips gráficos para auxiliar na física mostra-se como o potencial futuro. Há muita capacidade não usada no PC e ideias como essa servem para tirar o máximo proveito dos recursos - sejam eles do processador ou da placa de vídeo.

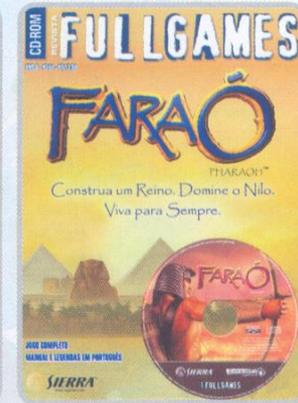
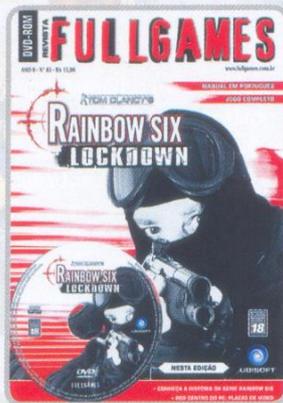
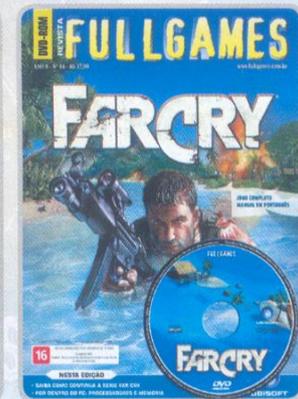
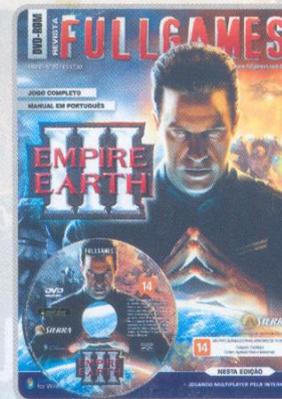
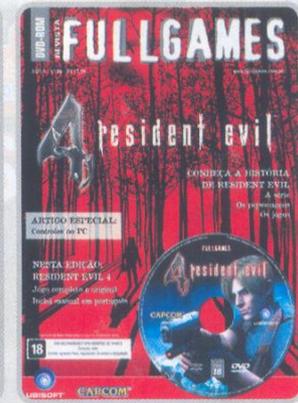
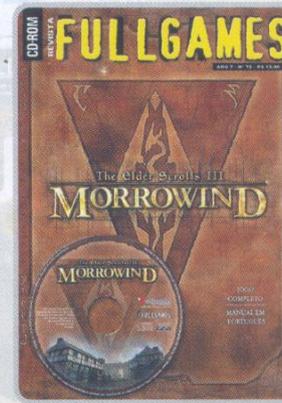
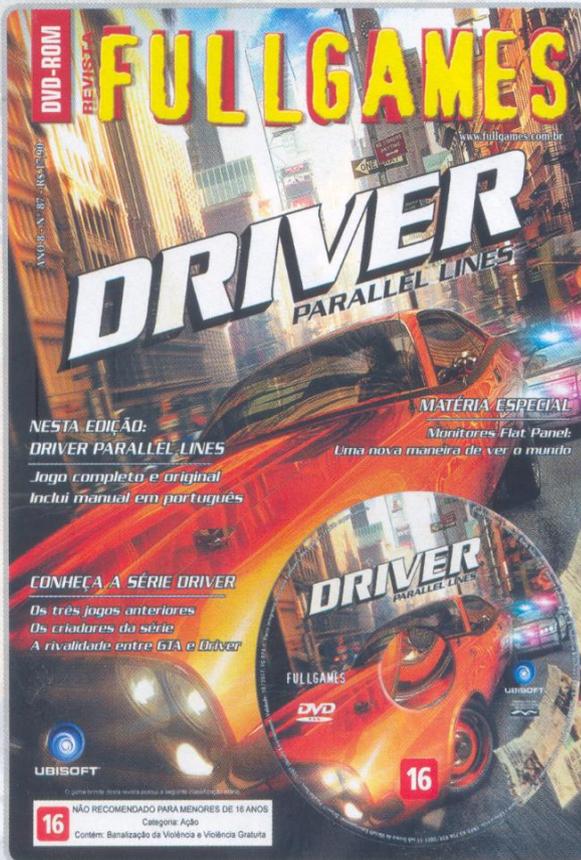
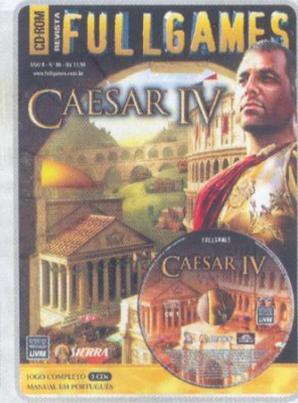
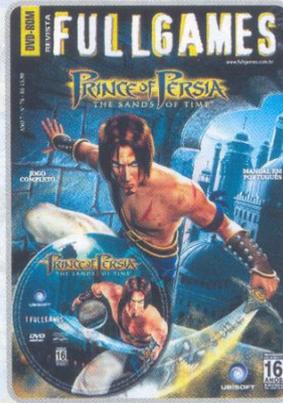
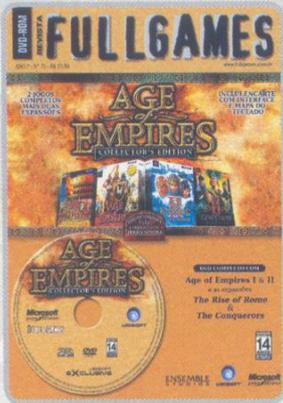
A promotional poster for the movie 'Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides'. The central figure is Jack Sparrow, played by Johnny Depp, wearing his signature black tricorn hat and a dark, heavy coat. He has long, dark dreadlocks and a goatee. He is holding a cut-throat sword aloft in his right hand. The background is a bright, hazy sky with a faint silhouette of a ship's mast and rigging. The text is in a stylized, golden font with a red outline.

Disney  
**PIRATAS do  
CARIBE**

NO FIM DO MUNDO

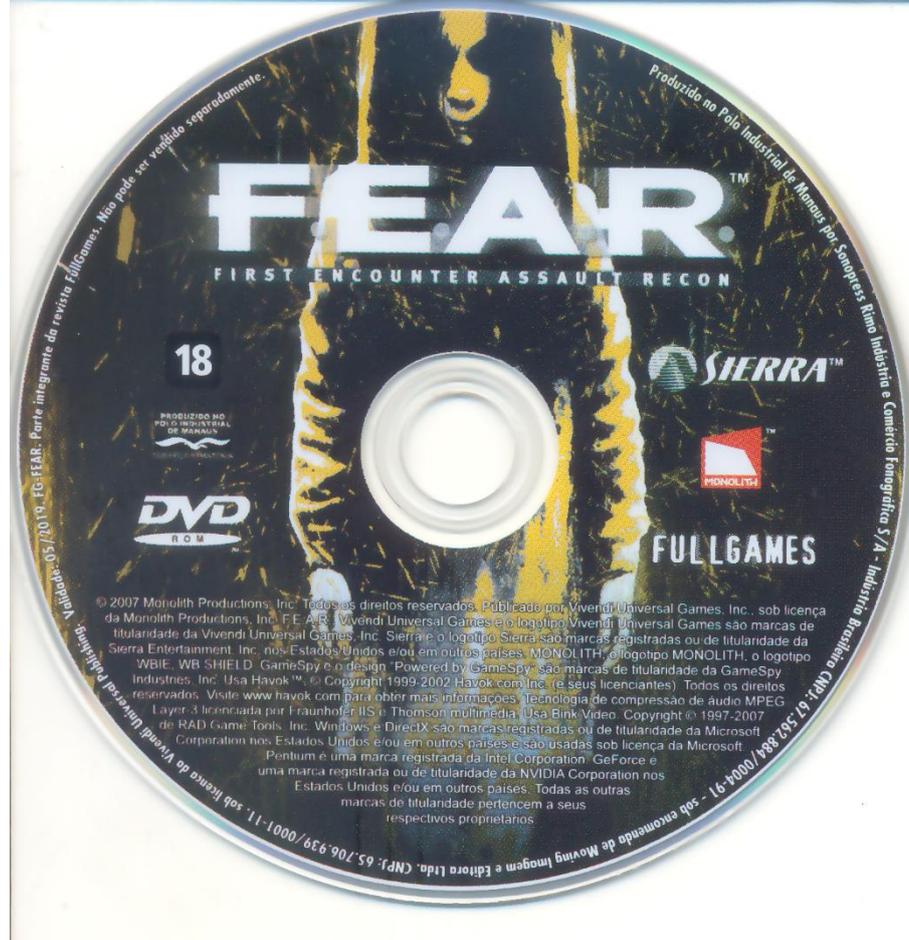
EM BREVE NA FULLGAMES, A AVENTURA  
DEFINITIVA DE JACK SPARROW.

# Leve essa coleção para casa



[WWW.FULLGAMES.COM.BR](http://WWW.FULLGAMES.COM.BR)

- BOMPREGO DIGIMER EMOÇÃO VIRTUAL EXTRA.COM FNAC KALUNGA LIVRARIAS CURITIBA LIVRARIA CULTURA  
 LOJAS AMERICANAS MISTER BROS REDE LEITURA RI HAPPY SARAIVA SILBENE SUBMARINO UZ GAMES WAL-MART



# FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

18

PRODUZIDO NO  
POLO INDUSTRIAL  
DE MANAUS

DVD  
ROM

SIERRA™

MONOLITH

FULLGAMES

Produzido no Polo Industrial de Manaus por Sonopress Rio. Indústria e Comércio Fonográfica S/A - Indústria Brasileira (CNPJ: 07.637.562/884/0004-91) - sob encomenda de Moving Imagem e Editora Ltda. (CNPJ: 65.706.939/0001-11) - sob licença de Vivendi Universal (Publicação: 05/2019) - EG-FEAR. Parte integrante da revista FullGames. Não pode ser vendido separadamente.

© 2007 Monolith Productions, Inc. Todos os direitos reservados. Publicado por Vivendi Universal Games, Inc. sob licença da Monolith Productions, Inc. FEAR, Vivendi Universal Games e o logotipo Vivendi Universal Games são marcas de titularidade da Vivendi Universal Games, Inc. Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. MONOLITH, o logotipo MONOLITH, o logotipo WBIE, WB SHIELD, GameSpy e o design "Powered by GameSpy" são marcas de titularidade da GameSpy Industries, Inc. Usa Havok™. © Copyright 1999-2002 Havok.com Inc. (e seus licenciados). Todos os direitos reservados. Visite [www.havok.com](http://www.havok.com) para obter mais informações. Tecnologia de compressão de áudio MPEG Layer 3 licenciada por Fraunhofer IIS e Thomson multimedia. Usa Bink Video. Copyright © 1997-2007 de RAD Game Tools, Inc. Windows e DirectX são marcas registradas ou de titularidade da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países e são usadas sob licença da Microsoft. Pentium é uma marca registrada da Intel Corporation. GeForce é uma marca registrada ou de titularidade da NVIDIA Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. Todas as outras marcas de titularidade pertencem a seus respectivos proprietários.